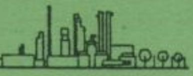
ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN


unabhängig - überregional


6/90 2. Jahrgang DM 8,--

Neu!

Neuheiten im Test

- U.a. A Hacker's Night, Rubberball

Warp Speed

- Der "Stickless Stick"

ZONG-Treffen

- Exklusiver Bericht!

Software:

- Soundexperimenter
- Gmork Attack
- Glibber, Musikbonus
- CULTIVATION-Demo, Schloß

ZONG Programmdiskette

Mit Diskette im Heft

Die

AUSSERIRDISCHEN

Das geniale neue Adventure!

Du stöbertest gerade auf Deinem Dachboden herum, als Dir wieder Deine alte Zeitmaschine einfällt. Ein Reise durch Raum und Zeit beginnt für Dich, und Du wirst bald zum geübten Time-passenger, der die Zeichen der Zeit erkennt!

Entdecke das Geheimnis!

Rette die Erde!

Die Features:

Dieses Grafik / Textadventure bietet:
- stimmungsvolle Bilder in Hiresgrafik
- sehr guten, leicht verständlichen Parser!
- gute Atmosphäre & viele interessante Ideen!
- leichtes Hardcover (siehe Rückseite)!

XL/XE mind. 64 Kb, Best.Nr. VP-009, DM 19,80

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539

Komplettkatalog mit 5 Spielen gegen DM 2,-- in Briefmarken!

Inhalt



Impressum



Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

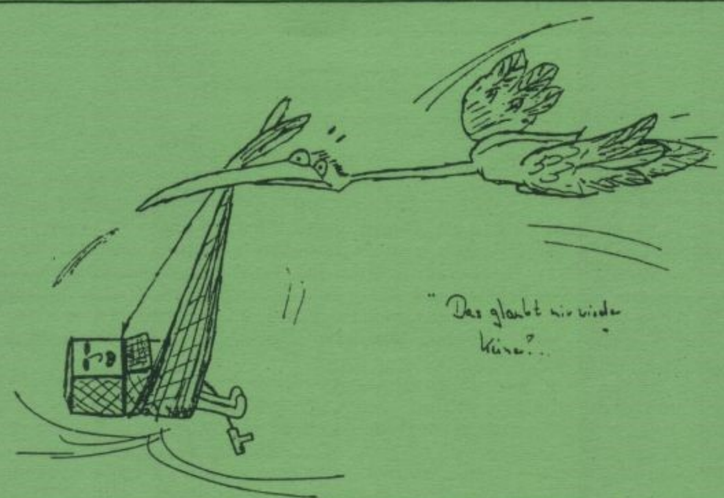
Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen:

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,--	80,--
1/2	30,--	50,--

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	20,--	30,--
1/8	15,--	20,--

Das Forum:
Das Forum ist die Rubrik in ZONG, in der der Leser zu Wort kommt, indem er in Form von Leserbriefen seine Meinung sagt oder Verbesserungsvorschläge macht. Weiterhin kann jeder Leser kostenlose Kleinanzeigen aufgeben. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden. Natürlich könnt ihr auch Testberichte, Tips, Titelbilder oder -musiken, Rezepte, Stories sowie alle Arten von Programmen an uns senden. Eine Veröffentlichung wird wie immer durch Gutschriften belohnt. Textbeiträge können auf Papier, Diskette oder per Telefon eingesandt werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor IV aus ZONG 04/90 benutzt werden.



Das hätten wir nun wirklich nicht von euch gedacht! Was dieser Satz hier soll, lest ihr am besten im Bericht über das ZONG-Treffen auf Seite 20 nach. Jedenfalls ist daher in dieser Ausgabe das Titelbild entfallen (warum schickt ihr uns eigentlich keine?). Die Titelmusik wurde aus CULTIVATION entnommen.

Bessere Nachrichten: Das CSM wird nicht eingestellt, es besteht weiter. Allerdings wird es ab sofort weder vom Compyshop gemacht, noch vom Compyshop vertrieben. Lediglich der Name (und der Inhalt?) bleiben gleich. Der neue Hersteller lautet ULF PETERSEN (siehe Kontaktadressen). Ob das CSM nun seine Qualität beibehält, bleibt abzuwarten. Auch wir sind gespannt!

Allen Abonnenten dieser Ausgabe liegt ein kleiner Aufkleber bei. Wer ihn sinnvoll einsetzt, kann einen Abonnenten werben (und damit in die Wühlkiste greifen ...). Also los!

Da wir inzwischen so viele Anfragen hatten, die wissen wollten, was es eigentlich mit diesem "Er ist also frei" auf sich hat: Der Ursprung liegt in einem EDIKA-Comic, in dem ein Typ ständig versucht, im Supermarkt etwas zu klauen und dabei immer erwischt wird. Nachdem er dann dreizehn Jahre seines Lebens im Gefängnis verbracht hat, ist er also frei, denn er verbrachte dreizehn Jahre seines Lebens im Gefängnis. Er ist also frei! So, jetzt wißt ihr's!

Weitere Neuheiten: Bei uns gibt's eine Zador-Update (für die, die es immer noch nicht wissen!), die zwanzig Level, Highscoresave sowie eine Pausefunktion und verbesserte Grafik bietet. Kostenpunkt: DM 5.-- und Einsendung der alten Disk.
Nebenbei gibt's auch noch zwei neue Spiele: DIE AUSSERIRDISCHEN, ein tolles Grafikadventure, sowie CULTIVATION/CHROMATICS, zwei Spiele auf einer Diskette. In naher Zukunft wird's erstmal keine weiteren Spiele geben, da nicht nur ihr eure Sommerpause braucht (siehe ZONG-Treffen Bericht). Es sei denn, wir bekommen nun massig Zuschriften, die das Gegenteil beweisen. Jedenfalls könnt ihr euch auf einige Neuheiten gefaßt machen, sobald das Wetter wieder schlechter wird. Amen!

Bis bald, eure ZONG's!



Leserbriefe

Hallo ZONG-Team!
Nun habt ihr den Salat, äh meinen ersten Leserbrief.
Zuerst möchte ich sagen, daß ich ZONG toll finde (Ihr werdet immer besser!!).
So, und jetzt kann ich endlich sagen, was mir am Herzen liegt.
Wie ihr sicherlich schon wißt, macht das CSM im Juni zu (ein AABCDM weniger). Dies ist zwar keine erfreuliche Nachricht, könnte aber bald eine werden. Ich dachte mir (Leute, er kommt endlich zur Sache) daß doch einige der 400 Abonennten zum ZONG überwechseln würden, wenn ihr kräftig die Werbetrommel rührt. Könnt ihr dementsprechendes durchführen?
Als nächstes hätte ich einen konstruktiven Vorschlag, um das ZONG zu verbessern. Mich stöhrt schon seit ich ZONG lese, daß 4 Seiten ALLGEMEINES darin sind. Könntet ihr dies nicht auf ein Minimum verkürzen? Neulingen könntet ihr ja das ALLGEMEINE Zeug beilegen. Dies würde 3 Seiten einsparen, die sinnvoller verwendet werden könnten.
Und damit möchte ich an alle ZONG-Leser appellieren, schreibt denen da, aus der ZONG-Redaktion, ob ihr das auch gut findet und helft ihnen durch Beiträge die freien Seiten zu füllen.
So, und jetzt wieder zu euch. Könnt ihr nicht einen Wettbewerb deshalb ausschreiben? (Wenn nicht, schreibt trozdem Leute!)
Jetzt warte ich gespannt darauf, daß ihr reagiert!
Euer Meckerer, M. Gitzel

Unsere Antwort:
Daß das CSM im Juni aufhört, wissen wir ja schon, und daß dies ein Ansteigen der Abonnentenzahl mit sich bringt, hoffen wir ebenfalls. Wie und wann wir die Werbung machen, ist jedoch ein Betriebsgeheimnis. Zu Deinem Tip mit den 3 Seiten ALLGEMEINES ist zu sagen, daß wir sie ab der 7er-Ausgabe einführen werden. Momentan konnten wir durch das neue Schriftbild ja bereits eine Seite einsparen. Dazu werden sich dann noch zwei weitere gesellen. Bis jetzt sieht es allerdings noch nicht so aus, daß diese dann von Lesertexten gefüllt werden. Es sind noch nicht genug Einsendungen eingegangen! Also Leute, her damit! Laßt euch nicht so in der prallen Sonne braten, sondern schafft lieber etwas für euren XL/XE. Wir lassen uns ja auch nicht lumpen!

Hallo KE-Soft!
Als erstes muß ich mich für die PD-Disk bedanken. Das Adventure hat genau meinen Geschmack getroffen.
Ich finde BROS übrigens super, obwohl die Figur nicht so doll animiert ist. Zu meinem Spielvorschlägen: Ich dachte wirklich, man könne R-Type für den XL umsetzen (oder zumindest ein ähnliches Ballerspielchen), denn es ist sogar für den CPC erhältlich. Das Populous nicht umsetzbar ist, dachte ich mir schon, vieleicht kann man aber Teile der Idee in ein anderes Spiel einbauen?
Ich warte schon sehnsüchtig auf den 16./folgende, damit ich endlich in den Genuß von TECNO NINJA komme.
Mittlerweile habe ich bemerkt, daß das Spiel SPEED ZONE schon geteset wurde, also verbrennt meinen Test im Kamin, falls nicht schon geschehen, bzw. falls ihr einen Kamin habt. Ich hoffe, daß Rogue noch nicht in ZONG verewigt wurde und ihr mein Testchen abdruckt. M.S.

Anm.d.Red.: Rogue haben wir noch nicht, R-Type könnte man für den XL programmieren, aber: chächchchchiedkdkrychchskerbfchchöchä ... (neu)!



TESTBERICHTE

Das Bewertungsschema

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Spieles ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:
Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das Kriterium "Grafik/Animation". Auch die akustische Untermalung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".
Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig/uninteressant ist? Daher: "Spielspaß". Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n'Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus noch lohnen. Also: Das "Preis-Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.
Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck dar, den das Spiel hinterläßt. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien! Hierzu gibt's dann noch ein paar Bilder, die den Gesamteindruck auf einen Blick vermitteln:



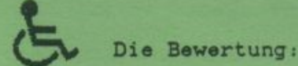
Und noch etwas

Falls ihr Testberichte selbst verfassen möchte: Ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder Ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft.
Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrages.
Bitte sendet uns aber nicht Testberichte über Programme, die wir bereits testeten!



Fantastic Scoccer

Bei diesem Spiel handelt es sich wiedereinmal um eine Fußballsimulation. Man kann ein Match gegen den Computer oder gegen einen zweiten Mitspieler machen. Man kann in einem Menü vor Spielbeginn den Teamnamen, die Spielformation, die Anzahl der Spieler (allein oder zu zweit) und die Länge eines Matches bestimmen.
Danach beginnt man sein Spiel. Auf dem Screen ist der Teil des Spielfeldes zu sehen, in dem sich gerade der Ball befindet.
Dieser befindet sich meistens in der Mitte des Schirms, so daß der Rest des Feldes auf & abwärts sowie rechts & links scrollt.
Man hat zusätzlich noch eine Pausenfunktion, um das Spiel zu unterbrechen.



Die Bewertung:

Von Zeppelin war man bis jetzt immer verwöhnt worden. Denken wir nur an Zybex und Draconus. Dementsprechend hoch waren natürlich auch die Erwartungen bei diesem Spiel. Sie wurden jedoch auf ganzer Linie enttäuscht:
Die Grafik des Spieles ist sehr primitiv gehalten. Die Spieler werden schemenhaft, der Ball punktförmig dargestellt. Animation findet man keine, dafür einen viel zu kleinen Bildschirmausschnitt, in dem oft genug nur 1 oder 2 der 22 Spieler zu sehen sind!
Wenigstens sieht man einen Schatten, sowie einen größer werdenden Ball, wenn dieser nach oben geschossen wird.
Von Sound oder gar Musik kann nicht im geringsten die Rede sein!
Es gibt überhaupt keine Musik und nur einen einzigen Sound:
Tretgeräusch beim Treffen des Balles! Dies ist absolut ungenügend!
Der Spielspaß ist dementsprechend gering. Der größte Nachteil ist, daß das Programm dann den zu steuernden Spieler wechselt, wenn kein einziger eigener zu sehen ist! Zudem kann man zwar das Spiel unterbrechen, die Zeit läuft jedoch weiter! Das Spiel wird dadurch mit der Zeit unheimlich langweilig, öde, langweilig und öde!
Für so einen Schrott DM 15,-- zu verlangen, ist eine Frechheit! Man glaubte wohl, mit dem Namen Zeppelin könne man die Käufer schon anlocken! Selten habe ich eine so schlechte Fußballsimulation gesehen!
Wer sich eine Simulation zulegen will, sollte diese auf jeden Fall meiden!

Zeppelin-Games, Kassette, DM 15,--			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥	-06	
Sound / Musik	♥	-01	
Spielspaß	♥♥♥♥	-04	
Preis / Leistung	♥♥♥	-03	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥	-03	M.B.



A Hackers Night

Mitten in der Nacht schaltest du deinen ATARI ein und wählst die Telefonnummer des AMC-Clubcomputers. Kurz darauf bist du per DFÜ mit dem AMC-System verbunden. Du hast zwar keine Benutzungserlaubnis für den AMC-Computer, aber einen echten Hacker stört so etwas natürlich nicht ...

Da haben wir's mal wieder: Ein richtiges Hackerspiel! Nachdem man den Zugriffstrick gefunden hat, kann man hier richtig im System herumhacken, d.h. Texte lesen, Programme starten, Files löschen etc. Hierbei läuft eine Zeit ab (die man nebenbei auch ausschalten kann), die das Spiel ebenso beendet, wie ein verheerender Fehler. Am Ende bekommt man eine Auflistung seiner Greueltaten, die, je nach Art, mit Plus- oder Minuspunkten bewertet werden. Ziel ist es, die volle Punktzahl zu erreichen.

Die Bedienung des Spieles erfolgt ausschließlich durch Tastatureingaben, auf die der Computer dann - hoffentlich - reagiert.

Die Bewertung

Grafisch gesehen bietet A HACKERS NIGHT nicht viel, um nicht zu sagen NICHTS, denn die grafische Darstellung besteht lediglich aus Text (immerhin nicht der original ATARI-Zeichensatz).

Beim Sound sieht es ähnlich aus: Biep, Biep, Biep ...

Nun zum Spielspaß: Ja. Man könnte sagen, das Spiel macht Spaß. Es ist einfach ganz witzig, Dinge zu tun, die man nicht darf (obwohl man sie eigentlich doch darf!) und in einem unbekannten System herumzumatschen. Doch was ist mit denen, die keine Ahnung vom Programmieren haben? Nun, da sieht es dann etwas schlechter aus, denn das Spiel verlangt teilweise Kenntnisse über das XL-System ...

Der Preis von DM 19,-- ist für dieses Spiel (meiner Meinung nach) gerechtfertigt, wobei man natürlich nicht außer acht lassen darf, daß das Spiel nur für eine bestimmte Zielgruppe geeignet ist. Da Grafik und Sound beim Hacken keine große Rolle spielen, kann man diese Punkte diskret vernachlässigen. Insgesamt also ein recht ordentliches neues Hackerspiel. Knick, knack, na wer denn nicht!

AMC-Verlag, Diskette, DM 19,--		
Grafik / Animation ...	♥♥♥	-03
Sound / Musik	♥♥	-02
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09

K.E.



Lesertest: Track & Field

- Eingesandt von Marcus Gitzel -

Willkommen Sportsfreunde!
"Es sind klare und sonnige 25 Grad hier im Stadion. Ein perfekter Tag für unsere Teilnehmer, um in 6 klassischen olympischen Disziplinen zu beweisen, daß sie goldmedallienverdächtig sind ..."
So beginnt die englischsprachige Anleitung zu Track & Field.
1 oder 2 Spieler können sich in 6 olympischen Disziplinen messen:

- 100-m Lauf
- Weitsprung
- Speerwurf
- 110-m Hürden
- Hammerwerfen
- Hochsprung



Neben der Geschwindigkeit muß man in einigen Disziplinen auch den Wurf- oder Sprungwinkel einstellen. 45 Grad sind dabei perfekt.
Um Punkte zu bekommen, muß man mindestens die vorgeschriebene Qualifikation schaffen. Schafft man sie nicht, verliert man eines seiner 2 Leben (ätsch!!). Hat man alle Disziplinen geschafft, geht das Spiel von neuem los, aber mit einer schwereren Qualifikation.

Die Bewertung:

Die Grafik von Track & Field ist gut und das Scrolling ruckelt nicht.
Der Sound paßt zum Spiel, es gibt aber nur kleine Zwischenmusiken.
DM 49,-- scheint auf den ersten Blick etwas viel, aber dafür bekommt man auch einiges: Das Spiel wird auf Modul geliefert, d.h. es ist nach dem Einschalten sofort da. Der Spielspaß ist toll (seit ich Track & Field habe, spiele ich es immer wieder gern).
Da bei Sportspielen die Joysticks leicht kaputt gehen, wird ein spezielles Board mitgeliefert, das erstens stark belastbar und zweitens hevorragend auch für andere Sportspiele geeignet ist.

Insgesamt kann man sagen, daß Track & Field besser ist als manch anderes Sportspiel.
Für Sportfans ist dieses Spiel ein unbedingtes Muß!

Atari, Modul, DM 49,--			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥	- 7	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10	M.G.



Rubberball

In diesem Spiel steuert man einen kleinen Gummiball durch die verwinkelten Gänge einer Klimaanlage. Aufgabe ist es, die dort verstreut herumliegenden Luftpumpen aufzusammeln. Hat man alle Luftpumpen gesammelt, gelangt man automatisch in den nächsten der 12 vorhandenen Level. Leider gibt es in dieser Klimaanlage auch Nägel, die den Ball bei Berührung zum Platzen bringen (d.h. Lebensverlust) sowie am Boden klebende Kaugummis, die den Ball abbremsen, d.h. seine Hüpfhöhe verkleinern. Der Ball bewegt sich nur nach den Gesetzen der Schwerkraft, d.h. er hüpft einfach und kann nur nach links und rechts gesteuert werden. Aus diesem Grunde sollte man sich vorher gut überlegen, wohin man hüpft, denn ist man einmal unten, kommt man nie wieder hoch! Weiterhin gibt es in der Klimaanlage Ventilatoren, deren Luftstrom die Flugbahn des Balles natürlich beeinflußt. Diese Ventilatoren muß man geschickt ausnutzen, um weiterzukommen. Im Falle einer falschen Bewegung, die meißt mit einer ausweglosen Situation belohnt wird, hat man die Möglichkeit, per Feuerknopf ein Leben zu verlieren und den Level von vorne zu beginnen.

Die Bewertung

Die Animation des Balles ist gut gelungen, man kann ihm richtig beim Rotieren zusehen. Leider wurde dafür bei der restlichen Grafik enorm geschlampt: Die Gänge sind zwar schön Regenbogen-farbig (DLI), aber leider zu einfach definiert.
Die DIGI-Musik beim Vorspann ist ganz witzig, die Sounds im Spiel dagegen sind leider auch zu einfallslos.
Eigentlich macht das Spiel spaß. Leider gibt es da ein paar kleine Fehler, die den Spielspaß leicht trüben können: Es kann passieren, daß der Ball einfach im Boden hängenbleibt, was nur durch Knopfdruck und damit Ballverlust zu beheben ist. Außerdem fehlt eine Continue- oder Passwortfunktion zum Überspringen einiger Level. Ein paar Ideen für weitere "Feinde" hätten dem Spiel auch gutgetan. Als letztes bleibt noch, daß man durch das Scrolling nicht vorher sieht, wo man hinhüpft, was oft dazu führt, daß man promt in einem Nagel landet!

Ein Preis von DM 29,-- ist für dieses Spiel einfach zu teuer! DM 15,-- wären angemessen. Man sollte das Spiel nur kaufen, wenn man es sich vorher angesehen hat, und davon überzeugt ist, daß sich der hohe Preis auch lohnt!

Verlag Werner Rätz, Diskette, DM 29,--			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥	-06	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08	
Preis / Leistung	♥♥♥♥	-04	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥	-06	M.P.



ATARI-Abenteuerspiele

"Wege zur Entwicklung und Ausführung spannender Spielprogramme", so der Untertitel dieses beim Markt und Technik Verlag erhältlichen Buches.

Grob gesehen gliedert sich das Buch in zwei Teile

- Teil 1 erzählt und beschreibt die Entwicklung von Adventures, Rollenspielen und sogenannten "Arcventures", d.h. Action-Adventures. Dieser Teil des Buches ist sehr interessant und auch spannend geschrieben. Als User bekommt man hier beim Lesen so richtig Lust, mal wieder ein paar Adventures zu spielen.
  Als Programmierer hingegen bekommt man Lust, mal wieder ein Adventure zu programmieren.
  Viele Beispiele und Beschreibungen von einigen Spielen regen die eigene Fantasie an.

- Teil 2 enthält ein komplettes "Adventure". Das Listing ist gut dokumentiert und ausreichend erklärt.

Um es gleich klarzustellen: Wenn der Autor von "Adventures" redet, meint er eigentlich nicht ganz das, was wir uns darunter vorstellen. In diesem Fall spricht der Autor eher von Spielen wie "Ultima", "Dungeons & Dragons" oder "Action Quest". Zwar werden auch die Adventures wie wir sie kennen angesprochen, aber mehr nebenbei als hauptsächlich. Auch das Programmlisting im zweiten Teil ist mehr ein Rollenspiel als ein Adventure.

Hier noch die einzelnen Kapitel und ihre Inhalte:

1. So fing es an - Kriegsspiele und D&D - die Ursprünge der Abenteuerspiele auf Computern
2. Textabenteuer - Das erste Programm, Textabenteuerspiele, Regeln, Wörterbuch
3. Scott Adams und Infocom
4. Arcventures - "Journey to the plantes", "Action Quest", "Ghost Encounters" und "Jumpman"
5. D&D - Höhlenlabyrinthe und Drachen - Rollenspiele
6. Superprogrammierer - Archon
7. Rollenbesetzung - Schätze, Monster, Situationen
8. Auswahl des Abenteuers - Hinweise
9. Die Legende - Handlung zum "Auge des Sternenkriegers"
10. Entwurf des Labyrinthes
11. Monster
12. Angriff und Verteidigung
13. Schöne Bilder - Grafik
14. Bewegung
15. Das Menü

Wie gesagt, das Buch ist KEINE Anleitung zum Programmieren, Inspiriert aber ungemein und ist außerdem recht spannend. So long!



Warp-Speed Joystick

Bei diesem "Joystick" handelt es sich nicht direkt um einen Joystick, sondern eher um eine Joykugel. Das Gerät ist halbkugelförmig und hat auf der Oberseite vier Kontakte, vorne einen kleinen Kontakt sowie am Boden einen Kontakt.
Gesteuert wird nun, indem man die Kugel so festhält, daß man den Bodenkontakt sowie jeweils einen oder mehrere der anderen Kontakte berührt. Hierdurch schließt sich jeweils ein elektronischer Kontakt, der dann einen bestimmten Steuerimpuls auslöst.

Nach einigen Teststunden mit verschiedenen Spielen kommt man zu folgendem Schluß:

- Der "Joystick" reagiert sehr leicht auf jede Berührung.
- Er ist demnach auch entsprechend schnell. Mit keinem anderen Joystick ist ein so schnelles Feuern möglich.
- Da man leicht mehrere Felder gleichzeitig berührt, ist er leider sehr unpräzise. Dies ist darauf zurückzuführen, daß er einfach etwas zu klein ist. Daraus folgt, daß man beim Festhalten fast automatisch mit der haltenden Hand einen Kontakt berührt.

Beispiele: Beim Spielen von TECNO NINJA berührt man sehr oft Wände, die man besser nicht berühren sollte. Bei HYPER OLYMPICS dagegen lassen sich mit dem WARP I hervorragende Ergebnisse erzielen!

Der Joystick eignet sich demnach nur für Spiele, bei denen es nicht auf eine genaue Steuerung ankommt. Zum wüsten "in der Gegend 'rumballern" hervorragend geeignet!

Für alle, die sich diesen "Joystick" zulegen möchten, hier noch genauere Angaben:

"WARP I" Stickless Stick, Electronic Joystick von Electronic Research. Der Preis beträgt ca. DM 49,--.

PD-Software

Name: Speedscript, Bezugsquelle: PPP/KE-Soft

Auf der zweiseitig bespielten Diskette befindet sich eine ausgewogene Mischung von Anwendung und Unterhaltung.
Auf Seite A befindet sich SPEEDSCRIPT 3.0, eine Textverarbeitung, die man sich merken sollte. Sie rechtfertigt alleine schon die Anschaffung der Diskette. Natürlich darf man nicht alles wie von einer kommerziellen Textverarbeitung erwarten, aber für den kleinen Schriftverkehr langt es allemal. Eine 7-seitige deutsche Anleitung liegt als Textdatei dabei. Sie wurde vom ABBUC erstellt.
Auf der B-Seite befindet sich ein in Basic geschriebenes Geschicklichkeitsspiel. Aladin nennt es sich, es geht (natürlich!) um die Wunderlampe. Vieleicht kennt der eine oder andere das Spiel WINTER GAMES. Aus der Disziplin Biathlon wurde ein schönes Bild übernommen. Für Garfield-Freunde ist noch ein Cartoon, bestehend aus 7 Atari-Artist kompatiblen Bildern, vorhanden. Ein digitalisiertes Musikstück von Van Halen ist ebenfalls noch mit auf dieser Diskette. Besser aber, man löscht diese Datei. Mit den so frei gewordenen Sektoren kann man besseres machen.

Wie vorhin schon gesagt: Wer eine gute und billige Textverarbeitung will, die zudem noch kompatibel zum Atari Schreiber ist, sollte hier hier zulangen.
Die B-Seite kann man getrost als Zugabe bezeichnen.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /11

S.D.

Name: The System

"The System" ist eine weitere Umsetzung der "Motorrad"-Szene aus TRON. Als PD ist dieses Programm recht gelungen. Die Grafik ist sehr schön aber etwas langsam. Die Musik ist mittelmäßig und die Sounds zweckmäßig. Der Spielspaß ist gegen den Computer etwas gering.
Zu zweit macht es aber sehr viel Spaß.
Ganz gut, das Teil:

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /09

Sascha Kriegel

Name: SSMB's Music Caleidoscope I

Hier handelt es sich um die wohl beste Zusammenstellung von Musiken auf dem XL. Insgesamt 52 Stücke auf einer Diskseite mit ansprechender Grafik präsentieren sich dem User. Alle Stücke sind hörenswert, die meisten stammen allerdings aus Spielen. Trotzdem: Sehr empfehlenswert!

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /12

Sascha Kriegel

Name: The Ultraspeed Soundbuster

Ebenfalls eine Musikdemo. Die ideale Ergänzung zu SSMB's MC! Auch hier wieder sehr viele Musiken, alle hörenswert. Die grafische Aufmachung ist etwas schlichter, aber auch sehr gut. Wie beim Music Caleidoscope werden auch hier die Stücke sehr flott geladen. Ebenfalls sehr empfehlenswert.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /12

Sascha Kriegel

Name: S35 - Phönix

Ein Ballerspiel, ähnlich Space Invaders, mit einigen sehr fiesen Vögeln. Man steuert wie üblich seine Kanone unten entlang und muß alles umheizen, was sich bewegt. Spätestens im dritten Level wird's allerdings irre link!

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥ /08

K. Ezcan

Name: S36 - Stone Mine

Hierbei handelt es sich um ein recht einfaches Programm. In der Erde herumwühlend muß man Diamanten einsammeln. Leider gibt's hierbei keine Steine oder ähnliches Gesocks. Lediglich bestimmte Mauern dürfen nicht berührt werden.
Trotz des einfachen Spielprinzips ist STONE MINE dennoch ein recht interessantes Spielchen.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /09

M. Plejier

Name: A19 - Gothic

Nachdem dieses Spiel in so vielen fehlerhaften Versionen erhältlich ist, hoffen wir, endlich eine fehlerfreie (3.Seite!) gefunden zu haben. Jedenfalls ist das Spiel spielbar, yeah!
Ach so: Ein richtiges Rollenspiel! Da ich kein Rollenspielfan bin, begeistert es mich nicht so, ist aber objektiv sehr gut gemacht und scheint auch sehr interessant zu sein!

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /10

K. Ezcan

Name: A20 - Sanctified quest for power

Hierbei handelt es sich um zwei Adventures, bzw. eigentlich eher Rollenspiele, denen man das Alter sehr anmerkt. Man steuert ein kleines Männchen umher und muß, tja, was? Naja, jedenfalls muß man ein Abenteuer bestehen, wahlweise in einer geheimnisvollen Landschaft oder in der Wüste (A21).

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /09

M. Plejier

Grafikprogrammierung

Vorab ein kleiner Hinweis:

Da sich bisher noch NIEMAND bei uns gemeldet hat und wir daher nicht wissen, ob diese Serie bei euch ankommt oder jemandem etwas nützt, ist diese Folge die letzte.

Also auf geht's: Wie macht man denn nun PM-Grafik, bzw. was ist das eigentlich?

Nun, "PM" ist die Abkürzung für PLAYER-MISSILE, was soviel heißt, wie SPIELER-GESCHOSS. Diese Bezeichnung ist sehr treffend, denn die Player sind Grafikobjekte von genau acht Punkten Breite und maximal 256 Punkten Höhe. Die Missiles dagegen sind je nur zwei Punkte breit und werden daher meißt als Schüsse in Spielen benutzt. Die Darstellung von PM-Grafik erfolgt unabhängig vom Hintergrund. Unser ATARI ist in der Lage, je vier Player und Missiles darzustellen. Die Definition dieser Player erfolgt analog zur Zeichendefinition. Aber der Reihe nach:

Als erstes muß eine Startadresse für die PM-Grafik gewählt werden. Diese muß an einer Page liegen, die durch vier oder acht (je nach Auflösung) teilbar sein muß. Als Auflösung stehen die einfache, d.h. jeder Player ist 128 Punkte hoch, und die doppelte, d.h. jeder Player ist 256 Punkte hoch, zur Verfügung.

```
10 PAGE=140:PM=PAGE*256+1024
```

Da der RAM-Bereich für die Player genau ein Kb hinter der Startadresse liegt, müssen wir 1024 zur Adresse addieren.
Als nächstes müssen wir dem ATARI die Startadresse mitteilen

```
20 POKE 54279,PM
```

sowie die PM-Grafik anschalten

```
30 POKE 53277,3
```

und die Auflösung wählen

```
40 POKE 559,46 = einfache Auflösung
40 POKE 559,62 = doppelte Auflösung
```

Achtung: Bei einfacher Auflösung fangen die PM-Daten bereits nach 1/2 Kb an (PM=PAGE*256+512)!

Register 704-707 geben nun die Farben für Player und Missiles 0-3 an. In Register 53248-53251 können wir die gewünschten X-Positionen der Player schreiben. Die vertikale Bewegung kann nur durch Verschieben der Daten im RAM erfolgen.
Weiterhin haben wir noch die Kontrolle über die Breite der Punkte der Player: 53256-53259 geben die Breite an (einfach, doppelt oder vierfach).
Außerdem stehen noch Möglichkeiten zur Kollisionsabfrage sowie zur Prioritätenfestsetzung zur Verfügung, aber das interessiert ja hier sowieso keinen! Also: Tschüß bis zum nächsten Mal!

Programmdiskette

Jubel, Trubel, Heiterkeit! Ab sofort müßt ihr kein Turbobasic mehr auf die Programmdiskette kopieren, da es sich schon (PD-Version aus Holland) darauf befindet! Die Diskette kann also einfach gebootet werden!



Schloß



- Eingesandt von Stefan Dorndorf -

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Adaption eines Spiels, das ursprünglich für einen Taschenrechner (T-C64) in Happy Computer erschienen ist: Ein kleines, aber nicht zu verachtendes Grafikadventure, bei dem man in einem Schloß (wie der Name schon sagt!) umherirrt. Weitere Anweisungen befinden sich im Programm, das vom BASIC (nicht Turbobasic!) aus geladen wird: RUN"D:SCHLOSS.BAS". Viel Spaß!



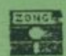
Glibber



Ein schon etwas älteres Spiel der Climb-and-Jump Gattung. Man steuert einen mutigen Schlittschuhläufer, der verlorengegangene Kinder einsammeln und zur Mutter zurückbringen muß. Wer ins Wasser fällt, zu lange braucht oder zur Mutter zurückkehrt, und nicht alle Kinder, die erreichtbar sind, gesammelt hat, verliert ein Leben, ätsch! Durch die versteckten Gemeinheiten ist das Spiel nicht so schnell zu beherrschen ...



Gmork Attack



Ritter Kunibert ist stolzer Schloßbesitzer. Eines Tages wird er von einer Horde Gmorks attackiert, die die Schloßmauer hochklettern! Seine einzige Hoffnung ist es, die Attacke der Gmorks mit Hilfe von Steinen, die er auf sie wirft, abzuwehren! Also: Auf geht's, Kunibert wird per Joystick links/rechts gesteuert, per Knopf wird ein Stein geworfen! Kommt ein Gmork oben an, ist's um Kunibert geschehen!

Noch ein Hinweis (gilt auch für Glibber und den Soundexperimenter): Diese drei Programme sind recht einfach programmiert. Es dürfte für viele also kein Problem sein, sie zu verbessern, das Spiel zu erweitern oder zusätzliche Level o.Ä. einzubauen. Wie immer sind wir gerne bereit, verbesserte Versionen (gegen Honorar) zu veröffentlichen, also: Ran an die Tasten!



Cultivation Demo



Es handelt sich hier um die Demoversion des neuesten KE-Soft Vollpreisspiels "CULTIVATION/CHROMATICS". Logischerweise ist diese Version gegenüber dem Original "etwas" abgespeckt:

- Es sind nur 10 (anstatt 100) Level vorhanden.
- Das Titelbild mit Musik fehlt.
- Der Highscore wird nicht gespeichert.
- Der Editor fehlt!

- Das Zusatzspiel (eine Art Farben-Tetris) CHROMATICS, welches sich im Original auf der Diskettenrückseite befindet, fehlt.

Ihr müßt euch also nicht wundern, wenn im Titel "SELECT FOR LEVEL" und "OPTION TO EDIT" steht, denn diese Funktionen könnt ihr NICHT aufrufen (nur im Original). Er ist also frei (sorry, mußte mal wieder sein!).

Nun aber zum eigentlichen Spiel

Nach Spielstart sieht man auf dem Bildschirm eine Art Gewölbe mit verschiedenen Symbolblöcken. Links wird nebenbei angezeit, welcher Block wie oft vorhanden ist. Per Joystick kann nur der Cursor umhergesteuert, sowie die Blöcke verschoben werden, falls dabei der Feuerknopf festgehalten wird. Bringt man zwei, drei oder vier gleiche Blöcke zusammen, so verschwinden sie vom Bildschirm. Ziel ist es, den Bildschirm von allen Blöcken zu säubern. Klar ist, daß die in der Demoversion enthaltenen Level recht einfach zu lösen sind, es sind ja auch nur die ersten 10 von 100. Außerdem können mit dem Editor dann auch eigene Level erstellt werden.

Wir wünschen viel Spaß beim Grübeln!



Soundexperimenter



Mit diesem Programm kann man recht gut die Möglichkeiten des ATARI-Internen Soundchips ausprobieren. Per Joystick ist es möglich, für die Tonhöhen-, Lautstärken- und Distortionregister aller vier Tonkanäle Werte festzulegen. Auch das Audiocontrolregister kann beeinflußt werden.
Weiterhin ist es möglich, eine Art "Programm" zu machen, bei dessen Ablauf verschiedene Register beeinflußt werden können. Hierzu wählt man "MAKE PROGRAM" und kann nun hinter alle Register ein "+", ein "-" oder NICHTS setzen. Dies sagt aus, in welcher Richtung sich die Register beim Programmablauf verändern. Die Schrittweite kann vorher zusätzlich durch "GENSTEP" (Tongeneratoren) und "LAUTSTEP" (Lautstärken) eingestellt werden. "WAITLOOP" setzt die Geschwindigkeit fest. Ein nochmaliges Wählen von "MAKE PROGRAM" läßt das Programm starten.
Da durch das Programm auch die "Register" für die Lautstärken-, Tonhöhenmodulation sowie die Länge der Warteschleife beeinflußt werden können, sind durchaus komplexe und interessante Klangverläufe möglich.

Auch für diese Programm gilt: Es ist sehr einfach aufgebaut und kann daher leicht erweitert werden. Insbesondere hier wären uns Einsendungen sehr willkommen!



Musikbonus



Leute, so kann das nicht weitergehen! Bisher erreichte uns leider erst EINE EINZIGE Musikbonus-Einsendung! Wenn ihr uns nicht bald mehr schickt, muß der Musikbonus leider entfallen! Der Musikbonus diesen Monat ist die Titelmelodie von "DIE KRIMISTUNDE".

Kontaktadressen

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (Größter XL/XE-Club Deutschlands, Soft- u. Hardware, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Software Hersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
  (Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
  (Computershop mit XL/XE Auswahl, Soft- und Hardware, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
  (Versand für XL/XE, Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
  (Software für XL/XE)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Software Hersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
  (Turbo Basic, Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
  (CSM, Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand, Software, PD)

Falls wir hier eine Adresse vergessen haben sollten: Schickt sie uns zusammen mit einer Beschreibung, am besten mit einem Bericht. Bei Clubs wäre es schön, wenn wir auch einige Clubmagazine bekämen.

Hitparade

Leider erreichten uns auch diesen Monat nicht gerade viele Einsendungen. Daher kann man im Moment noch nicht direkt von einer TOP-TEN sprechen. Folgende Tendenzen zeichnen sich allerdings ab:

An erster Stelle steht eindeutig ZADOR, gefolgt von HERBERT. Ferner wurden noch DREDIS, TECNO NINJA, BOULDERDASH, LEADERBOARD GOLD und PUNGOLAND erwähnt.

Tja, schade! Habt ihr kein Interesse an einer Hitparade? Wieso schlagt ihr das dann vor? Also: Sendet uns bitte (siehe unten!) ...

PD-Disketten gehen an: MARTIN TIMMERMANN aus WIEHL und an MICHAEL SEIBERT aus OTTWEILER.

Hier noch einmal unser Aufruf:

Sendet uns bitte monatlich per Postkarte, Brief oder Telefon euren Namen sowie eure drei Programmfavoriten. Dies können Spiele, Utilities, Anwenderprogramme oder auch PD's sein. Unter allen Teilnehmern verlosen wir monatlich PD-Disketten. Bitte gebt also gleich einen Wunsch mit an.
Die Red.

ZONG-Treffen '90



Am 20.5.1990 hatten wir, das KE-Soft Team euch alle zu einem Treffen zu uns nach Maintal-Wachenbuchen eingeladen. Die Vorbereitungen gestalteten sich umfangreicher Art: Zuerst mußte ein Raum gefunden werden, in dem man genug Personen unterbringen konnte.
Danach wurden 140 Einladungskarten verschickt.
Die Bastelecke sollte dargestellt werden, und so machte sich Marc daran, in 10 mühevollen Arbeitstunden ein überdimensionales ATARI-Zeichen aus Diskettenschachteln zu konstruieren. Es sah phantastisch aus!
Natürlich sollte auch für das leibliche Wohl gesorgt werden, und wie schon beim 1. ZONG-Treffen, hatten wir die Kochecke aufgebaut:
Es gab zum einen den Triver aus ZONG 05/90 und zum anderen die Erdbeeren in Schockolade aus der hiesigen Ausgabe. Kemal hatte sich Tage vorher schon daran gemacht alles für euch vorzubereiten.

Zu einem ordentlichen ZONG-Treffen gehören natürlich auch Computer, und deren hatten wir drei aufgebaut:
Auf dem einen lief die ganze Zeit Antquest, da wir einen ANTQUEST-Wettbewerb veranstalteten.

Auf dem zweiten konnte man unser extra zum ZONG-Treffen fertiggestelltes neues VP "CULTIVATION" bewundern. Den ersten Level findet ihr als Demo ja auf dieser Programmdiskette. Auf dem dritten konnte man dann sehen, was einem gefiehl: mal Tecno-Ninja, mal unser neues Adventure "DIE AUSSERIRDISCHEN". Dazu hatten wir uns noch eine kleine Raritätenausstellung ausgedacht, in der man unter anderem den ZADOR-Turm mit original Steinen, den bösen Mann und ein altes 800-System inclusive 810-Floppy sehen konnte. Alles in allem hatten wir uns einen Haufen Arbeit für euch gemacht.

Wir erwarteten zwischen 30 bis 40 Leute. Fest zugesagt hatten uns unter anderem der AMC und Ludwig Becker, sowie mit lockeren Versprechungen der Hamburger-Atari Club.

Und wer kam dann? Kaum einer! Insgesamt waren wir 12, in Worten ZWÖLF. Das war der absolute Hammer! Da strengt man sich an, macht und schafft, engagiert sich für das Volk, und was kommt dabei raus? NICHTS! Es gibt dieses Sprichwort: "Jede Gefälligkeit rächt sich". Dies habt ihr euch scheinbar zu Herzen genommen und seid lieber nicht gekommen. Ein absolute Unverschämtheit!
Kommt jetzt bitte nicht mit dem Argument, es sei zu weit gewesen! Einer kam aus Hanover, zwei weitere aus Hagen und soger Stefan Sölbrandt aus Oldenburg war dabei. Aber ansonsten kam aus dem südlichen Raum keiner! Wir sind wirklich schwer enttäuscht von euch! Aber keine Sorge, wir haben uns schon teilweise gerächt: So haben wir in diesem Monat kein Titelbild und die Titelmusik ist die aus Cultivation! Zudem haben wir jetzt innerhalb eines Monats drei Neuveröffentlichungen gemacht (Tecno Ninja, Die Ausserirdischen, Cultivation), die wir ersteinmal an den Mann bringen wollen. Wir legen daher jetzt eine kreative Sommerpause ein, in der es nur noch ZONG neu geben wird! Außerdem brauchen wir auch Urlaub!

Alles in allem war zu erkennen, daß euch die Kiste scheinbar gar nicht so sehr interessiert, wie ihr immer tut! Wenn sie irgendwann mal verschwindet, seid ihr selbst daran Schuld!



ZONG-Lexikon

- Maschinensprache
  Rechnernahe und daher sehr schnelle Programmiersprache.

- Menü, dts. Auswahl
  Auswahl an verschiedenen Möglichkeiten, z.B. Programmen

- Modem
  Gerät, welches per Anschluß an das Telefon <DFÜ> ermöglicht.

- Modul
  Platine, welche in der Lage ist, durch Einstecken in den <Computer>, <Daten> an diesen zu Übermitteln (=ROM)

- Monitor
  Bildschirm

- Move (Muuv), dts. bewegen
  Befehl zum Verschieben von <Daten> im <RAM>, z.B. Bewegen von <Player>-<Missile>-Grafiken

- Multicolor (Multikaller), dts. mehrfarbig
  Ausdruck zur Charakterisierung von mehrfarbiger <Grafik>.

- Nibble (Nibbel), dts. knabbern
  Halbbyte, d.h. vier <Bit>.

- Option (Optschn), dts. Wahl
  Funktionstaste zum Wählen verschiedener Möglichkeiten.

- Pascal
  Strukturierte Compilersprache

- PD
  Abk. für Public-Domain, d.h. <Software>, deren Autor auf das Vervielfältigungsrecht verzichtet. PD-Software darf daher frei kopiert werden.

- Peripherie
  Zubehör zum <Computer>, z.B. Drucker, <Floppy> etc.

- Pixel (Picksel)
  Kleinstmöglicher Grafikpunkt auf dem Bildschirm.

- Player-Missile (Pläer-Missel), dts. Spieler-Geschoß
  Grafikobjekte, die unabhängig vom Bildschirmhintergrund bewegt werden können.

- Plot (Plott), dts. Stück
  BASIC-Befehl zum Setzen eines Punktes.

- Poke (Pouk), dts. Pieksen
  Befehl zum Schreiben eines Wertes in eine Speicheradresse.

- Position (Posischen), dts. Position
  BASIC-Befehl zur Positionierung des <Cursor>.

- Print (Print), dts. Schreiben
  BASIC-Befehl zur Textausgabe.

- Programm
  Logische (sinnvolle) Anordnung von Befehlen, die eine bestimmte Aufgabe erfüllen.

- Quit, dts. verlassen
  Funktion zum Verlassen eines Programmes, Editors usw.

ZONG-Kochbuch

Bazong! Heute gibt's mal wieder 'was zu naschen, nämlich

Erdbeeren in Schokolade

Dazu brauchen wir nur eine Menge Erdbeeren sowie eine Menge Kuvertüre, wahlweise weiß oder braun.

Nachdem wir die Erdbeeren gewaschen und vom Grün- und Faulzeug befreit haben, erwärmen wir die Kuvertüre nach Vorschrift im Wasserbad, lassen sie wieder (unter ständigem Rühren) erkalten und erwärmen sie anschließend wieder auf genau 30 Grad Celsius.
Nun pieksen wir die Erdbeeren mit irgendwelchen Pieksern (z.B. Zahlstocher, Fleischspieße) auf und tauchen sie in die flüssige Kuvertüre.
Weiterhin muß man sie nur noch zum Trocknen, bzw. Abkühlen aufhängen, bzw. hinlegen. Nach einigen Stunden ist die Schokolade fest und die Erdbeeren können (und sollten, denn nach weiteren zwei Tagen sind sie matschig!) verzehrt werden.

Weiterhin bestehen folgende Möglichkeiten:
Anstatt Erdbeeren können natürlich beliebige Früchte verwendet werden. Trauben, Annanas, Kiwi, Bananen usw. schmecken auch sehr gut.

Wem das zuviel Arbeit ist, der kann die Früchte auch so mit einem Stück Schokolade dazu essen.





Deja vu

- Eingesandt von Bodo Jürss -

In ZONG 04/90, Seite 24 sind in den Tips für Deja vu zwei kleine Fehler:
3. Reihe: Nach dem S müssen vier W's folgen!
5. Reihe: Wenn man den Richtungen W,S,W,S,W,W folgt steht man vor der Codetür dumm rum und kommt nicht weiter. Hinter dem letzten W muß N kommen. Dann steht man wieder im Klassenzimmer und entdeckt einen Schlüssel.
Das mit der defekten Diskette ist scheinbar Methode:
Wenn ich "g Schloss" eingebe, hängt sich das Programm auf. Es wird zwar das nächste Bild geladen, jedoch der Text oben ist Müll und kein Einsatz ist möglich. Ich habe mir mit einem Monitorprogramm jetzt mal die Disk 2 angeschauen und ziemlich zum Schluß einen zerstörten Sektor gefunden, worauf sich auch das Monitorprogramm verabschiedete.

Crystel Raider

- Eingesandt von Michael Seibert -

Wenn man im Titelbild den Feuerknopf gedrückt hält und gleichzeitig START drückt, ist die Kollisionsfrage abgeschaltet, und man kann in aller Ruhe die Höhlen erkunden und an den schwierigen Stellen ein bissl' üben.
Viel Spaß!

Universal Hero

- Eingesandt von Thorsten Heubaum -

Das Paßwort für den Computer müßte (laut Disketteneditor) "SLARTIBARDFAS" heißen. Da scheinbar ein Programmfehler vorliegt, muß das Spiel auf Diskette kopiert und diese verändert werden:

E6 DD D0 D1 ändern in E6 DD F0 D1
97 3F D0 07 ändern in 97 3F F0 07

Nun braucht man bei der Paßwortabfrage nur irgendeinen Buchstaben zu drücken und schon ist das Force-Field offen!

Mask of the Sun

- Eingesandt von Stefan Dorlach -

LEAVE PLANE, GET MAP, LOOK MAP, ENTER JEEP, W, GET ALL, LEAVE JEEP, GO HUT, GIVE FOOD, LEAVE HUT, ENTER JEEP, W, NW, DROP ALL BUT PILLS, LEAVE JEEP, LOOK STATUE, GET HEAD, DROP HEAD ON STATUE, ENTER JEEP, GET ALL, NW, LEAVE JEEP, GO STAIRS, UP, LIGHT MATCH, LIGHT LANTERN, GO DOOR, SHOOT (schnell), SEARCH PLATFORM, OPEN DOOR, F, GET BOWL, F, B, L, MOVE SARCOPHAGI, GET BOWL, B, L, R, GET BOWL, HIT SKELETON WITH AMULETT, GET BOWL, MOVE URN TO RIGHT PESTAL, GO DOOR, GO JEEP, ENTER JEEP, SE, S, W, W, SW, LEAVE JEEP, GO PYRAMID, R, SEARCH DOOR, F, MOVE BLOCK, OPEN DOOR WITH GOLD KEY, GO DOOR, D, F, L, F, R, LOOK POOL, B, L, F, R, U, OUT, F, F, L, ENTER JEEP, NE, NW, F, F, LEAVE JEEP, CLIMB PIT, F, SAVE GAME (da es gefährlich wird, RESTORE GAME, falls man stirbt), F, SW (schnell), RETURN (wenn der Fels da ist), XOTZIL, GO DOOR, F, LOOK ALTAR, PLACE AMULETT ON ALTAR, GET MASK (Imitation), SEARCH ALTAR, GET MASK, WEAR MASK, B, GO PASSAGE, F, COFFIN, RLLLRFLRFLRFFRLRRFRLFRFLRLRLFLRFFRLRFLRF, WEAR MASK, L, GIVE MASK, PLAY FLUTE (schnell): Geschafft!

Zu Beginn des Spiels sollte man eine formatierte Diskette bereithalten, um diese zum Abspeichern des Spielstandes zu benutzen.

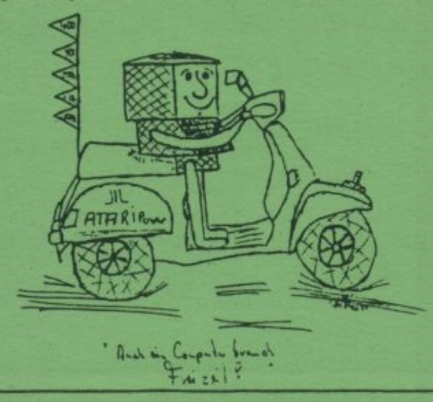
Gesucht/Gefunden

Doris v. Hasselt schreibt uns:

I. Ich habe meine Diskettten Quad-Density (Bibo-Dos/XF-551) formatiert, aber es ist mir nicht möglich, die Disketten voll auszunutzen. Beim Kopieren von vorhandenen Daten bzw. Abspeichern von Programmen stimmen die Datengrößen nicht mehr, sobald die 2. Seite genutzt. Ich habe es mit verschiedenen Disketten/Fabrikaten versucht, aber leider ohne Erfolg.

II. Als Drucker habe ich einen SEIKOSHA GP-500CPC über das Compy-Shop-
- Interface angeschloßen. Für Listings funktioniert er, aber Grafiken habe ich noch nicht drucken können (Screen Dump II).

Ich hoffe, daß ihr, oder andere Mitglieder mir helfen könnt, da ich von der Firma Compy Shop bis heute keine Antwort erhalten habe.



Kriegels Grafikspielereien

Ein Kriegel

```
10 DIM LC(50), LR(50):H=4:DEG
20 A=14:N=8
30 GRAPHICS 24:COLOR 1:SETCOLOR 2,0,0
40 ANG=360/A:B=1
50 FOR J=1 TO A+1:T=J*ANG
60    C=150*COS(T)+160:R=95*SIN(T)+96
70    LC=(J)=(160-C)/N:LR(J)=(96-R)/N
80 NEXTJ: IF A-2*(INT(A/2))=0 THEN B=2
90 FOR L=1 TO A/B:N1=N:FOR K=0 TO N
100  PLOT 160+LC(L+1)*K,96-LR(L+1)*K
110  DRAWTO 160-LC(L)*N1,96+LR(L)*N1
120  PLOT 160+LC(L)*K,96-LR(L)*K
130  DRAWTO 160-LC(L+1)*N1,96+LR(L+1)*N1
140  N1=N1-1:NEXT K:NEXT L
150 GOTO 150
```

Spirale (nein! Kein Verhütungsmittel!):

```
10 DEG: A=1.007:B=44:C=10
20 GRAPHICS 24:COLOR 1:SETCOLOR 2,0,0
30 N=0:R=C:PLOT 170,96
40 R=A*R:T=N*B:N=N+1
50 X=R*COS(T)+160:Y=R*SIN(T)+96
60 IF X>319 OR X<0 THEN 99
70 IF Y>191 OR Y<0 THEN 99
80 DRAWTO X,Y:GOTO 40
99 GOTO 99
```



Meine beste Grafik (geil, nicht?)

```
10 MX=319:MY=191:GRAPHICS 2: SETCOLOR 2,0,0
20 FOR Y=MY TO 0 STEP -1
30    IF PEEK(764)<>255 THEN 260
40    Q=Y:GOSUB 220:PLOT 0,Y:DRAWTO MX/2,MY
50 NEXT Y
60 FOR X=0 TO MX
70    IF PEEK(764)<>255 THEN 260
80    Q=X:GOSUB 220
90    PLOT X,0:DRAWTO MX/2,MY
100 NEXT X
110 FOR Y=0 TO MY
120    IF PEEK(764)<>255 THEN 260
130    Q=Y:GOSUB 220
140    PLOT MX,Y:DRAWTO MX/2+1,MY
150 NEXT Y
160 GOTO 160
170 FOR X=MX TO 0 STEP -1
180    Q=X:GOSUB 220
190    PLOT X,MY:DRAWTO MX/2,MY/2
200 NEXT X
210 GOTO 260
220 IF Q=125 THEN Q=13
230 IF Q=155 THEN Q=11
240 COLOR Q
250 RETURN
260 GOTO 260
```


DIE
AUSSERIRDISCHEN


DEUTSCHES ADVENTURE

Angebote

Folgende Kassetten für zusammen DM 20.--
Hacker, Griderunner, Feud, Masterchess, Ninja.

Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms, 06241/46619

Verkaufe große Teile meiner Plattensammlung:
LPs: je 10.--, ab 3 je 8.--, ab 10 je 5.--:
A-ha, Colonel Abrahams, Fritz Brause, Fire & Ice, Double, Edelweis, Janet Jackson, Kool & the gang, Little Shop of Horrors, Madonna, Sandra, Tina Turner, Pia Zadora ...
Maxis: je 5.-- ab 3 je 4.--, ab 10 je 3.--:
Rififi, Coldcut, ZZ-Top, Pet Shop Boys, Shakatak, SOS-Band, Timex Social Club, Rick Springfield, Desireless, Blind Date, Matt Bianco, Madonna, Mel & Kim, Ofra Haza, Janet Jackson, Den Harrow, Commodores, Rick Astley, Herp Alpert, A-ha uvm.

Desweiteren verkaufe ich:
Drucker Gemini-10X für DM 200.--
(Tausch mit Floppy 1050 möglich).
BASIC XL-Modul von OSS für DM 60.--.

Verschiedene Bücher: z.B. 5*TKKG für je DM 3.--, zusammen DM 12.--, Papierflieger, selbst gemacht, 20 Modelle für DM 6.--, MAD-Müll No.4 Dm 4.--, Sexdoping DM 15.--, Knoff-Hoff-Buch 1 DM 8.--, 6*MAD-Taschenbücher für je DM 2.-- zusammen DM 10.--, Die drei ??? und Der magische Kreis DM 3.--, Afterlast English-Letters DM 5.--, Horror Pop-Up-Buch DM 6.--.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4. Tel.:06181/87539

Verkaufe zweimal Schneider Team 6012-P Direct Drive Plattenspieler. Schon ein paar Jahre alt, aber maximal 30 Betriebsstunden. DM 100.--

Mark Engler, Telefon: 06181/12473.

Verkaufe Original: War of Russia (SSI/Disk) DM 25.--

Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Verkaufe Original-Software auf Disk & Kassette: Draconus, Periscope Up, Tanium aber auch ältere Programme.

Komplettliste bei Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4



Gesuche

Suche zur Vollständigung meiner Programmsammlung einige Analog und Compute!-Hefte aus 1985 leihweise, da ich mir nur einige Seiten kopieren möchte. Zahle alle entstehenden Portokosten.
Wer hilft mir?
Bodo Jürss, Amandastr. 50, 2000 Hamburg 36

Suche Diskettenlaufwerk Atari 1050 mit Netzteil und Kabel!
Angebote an: Jochen örtel, Kurzer Weg 1, 31/11 DDR-6822 Rudolstadt 2

Suche ATARI 1010 oder XC11 Datasette zu einem vernünftigen Preis. Sie muß aber funktionstüchtig und richtig eingestellt sein.

Suche außerdem PD-Tauschpartner im Raum Schlüchtern und/oder Fulda. Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5

Maltafel bis DM 90,-- gesucht. H. Gitzel, Adresse siehe oben.

Trotz Flehen und Bitten habe ich sie immer noch nicht:

"Machinery"-Maxi von Propaganda

Zahle hohen Liebhaberpreis, um dieses Stück zu ergattern!
Angebote an: Marc Becker, KE-Soft. Tel: 06181/87539

KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy).
PD-Software, Tausch bei Aufnahme in unsere Liste möglich.
Selbstgeschriebene Spiele zwecks Vertrieb über KE-Soft.
Folgende Programme:
Playmates, Worms, Crossfire, Canyon Climber,
Quest for Quintana Roo, Seadragon.
Alte Scott-Adams-Adventures.
Journey to the planetes, Ghost Encounters, Action Quest.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche Atari Magazin 1+2/87, Thomas Wodack, Pfarrstr. 13, 6543 Sohren.

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinnball Factory und Fight Nicht. Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, T:05321/61964

Suche günstigen Farbmonitor & 800XL, außerdem verschiedene Anwenderprogramme. Volker Weißhaar, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwenningen.

Suche möglichst günstig Turbo-Freezer XL.
Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42, T: 030/7520589

Suche privat folgende Maxis:
"A ist wieder da", "Plastik", Interpreten jeweils unbekannt!
Suche Roland TR-909 Drumcomputer!
Angebote an: Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539

Abonnement

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Monats in eurem Briefkasten! Ihr spart also eine Menge Porto- und Telefonkosten sowie die lästige Warterei.

2. Preisvorteil
   Das Jahresabo kostet DM 84,—. Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.

3. Vollständigkeit
   Eure Sammlung bleibt immer lückenlos!

4. Der ZONG-Club
   Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich aktuelle Neuheiteninfos, PD-Service sowie ab und zu Beilagen in ZONG!

5. Abobonus
   Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Wühlkiste-Kassettensoftware

Chimera, Despatch Rider, Escape from Doomworld, Fantastic Soccer, Gunfighter, Gunlaw, Mr. Dig, Nightmares, Panik, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tanium, Thrust, Zybex

Wühlkiste-Diskettensoftware

A hacker's night, Alptraum, Quest XL/XE, Rubberball, Zielpunkt 0' Nord

Wühlkiste-Literatur

Das große Spiele-Buch I, ATARI-Abenteuer Spiele, ANALOG Ausgaben 3/86, 8/86, 9/86, 12/86, 2/87, 5/87, 4/88, 9/88, 10/88, 12/88,

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag auf das unten angegebene Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Auch Barzahlung oder Schecks werden gerne entgegengenommen. Bei Abobestellung bitte den gewünschten Wühlkistengriff sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Konto: Kemal Ezcan, Nr. 50099903, BLZ 50690000, Volksbank Hanau

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Leerdisk beträgt 1,--, der Preis pro kopierter Diskettenseite DM 2,--. Beispiel: S07, A04 und U03 = 4 * 1,-- + 8 * 2,-- = 20,--. Diese Methode ermöglicht es euch, die Disketten nach euren Wünschen zusammenzustellen und nicht für etwas zu bezahlen, das ihr garnicht haben wollt.
ACHTUNG: Falls ihr PD-Disketten habt, die nicht in der Liste stehen: Schickt sie uns zusammen mit euren Tauschwünschen.

"*": Turbobasic erforderlich, Zahl: Anzahl der benötigten Diskseiten
S: Spiele, A: Adventure, U: Utility/Anwendung, D: Demo, G: Gemischt

G01	Games + Demos	1	G02	CHedit, Flucht, Wagnis, ...	1
G03	Tales o.Advent.& Stan Ocker	2	G04	Copy , Demos, AT-Lister	2
G05	AM 5	2	G06	AM 12	2
G07	CK 11	1	G08	CK A17	2
G09*	AM 22	2	G10	AM 9	2
G11	CSM Februar '88	2	G12	CSM März '88	2
G13	CSM April '88	2	G14	CSM Mai '88	2
G15	CSM Juni '88	2	G16	CSM Juli '88	2
G17	CSM August '88	2	G18	CSM September '88	2
G19	CSM Oktober '88	2	G20	CSM November '88	2
G21	CSM Dezember '88	2	G22	CSM Januar '89	2
G23	CSM Februar '89	2	G24	CSM März '89	2
G25	CSM April '89	2	G26	CSM Mai '89	2
G27	CSM Juni '89	2	G28	CSM Juli '89	2
G29	CSM August '89	2	G30	CSM September '89	2
G31	CSM Oktober '89	2	G32	CSM November '89	2
G33	CSM Dezember '89	2	G34	CSM Januar '90	2
G35	CSM Februar '90	2	G36	CSM März '90	2
G37	CSM April '90	2	G38	CSM Mai '90	2

U01	Kochrezepte	2	U02	The cell	1
U03	Animate, Converter ...	1	U04	Atari Toons	1
U05	sideprint, Screendump	1	U06	CAD	1
U07	Micro-Printstar 1029	2	U08*	Der digitale Redakteur	2
U09	Directory printer	1	U10	Menüprogramm	1
U11	papierflieger	2	U12	Softsynth	2
U13	Fonts	1	U14	Etikettendruck	1
U15	Speedscript	2	U16*	Hi-Resolution-Dump	2
U17	Dot Magic	1	U18	Textpro 1.1	1
U19	Fig Forth	2	U20	Kermit Terminal Emulator	1
U21	Daisy Dot II / Bilboard	2	U22	Print Shop Icon	2
U23*	Digit. Redakt. Erweiterung	2	U24	Print Shop PD-Lib. II	1
U25	Print Shop PD-Lib. III	1	U26	Print Shop PD-Lib. IV	1
U27	Print Shop PD-lib. I	1	U28	Print shop Utilities II	1
U29	CA 10	1	U30	Graphix	1
U31	Headliner	1	U32	CAD/CAM	2

A01	Paradox	1	A02	The Riddle	2
A03	Abenteuer in Schottland	2	A04*	Die dunkle Macht des U.	6
A05	Horror Castle	2	A06	Die Zeitmaschine	2
A07	Atlantis	4	A08	Sereamis	4
A09	Die Zeitmaschine II	2	A10	Comicland	1
A11	The seven keys	1	A12	The riddle II: T's revenge	1
A13	Satan	1	A14	Future Nightmare	1
A15	Trolls	4	A16	CIA-Abenteuer	1
A17	Das alte Haus	1	A18	Zurück in die Gegenwart	1
A19	Gothic	4	A20	Sanctified quest for power	1
A21	Beneath the pyramids	1			

D01	Soundsample Demo I	2	D02	Aliants Demo	1
D03	Advanced Music Prozessor D.	1	D04*	ABC-Demo	1
D05	Movie Maker Demo	1	D06	Sound & Bilderdisk	2
D07	Soundsample Demo II	2	D08	BIG-Demo	2
D09	Music non Stop IV	1	D10	Music non Stop III	1
D11	Hobbytronic Demo I	1	D12	Hobbytroic Demo II	1
D13	CS-Music Demo	1	D14	Epyx Demogames	1
D15	Music non Stop VI	1	D16	Music non Stop VII	1
D17	ZONG-Musikdemo	1	D18	Caveman Joe	1
D19	Hobbytronic '90 Demo	1	D20	Die Maurer	1
D21	The music box	2			

S01	Go!	1	S02	Die Pokermaschine	1
S03*	IQ-Test	2	S04	ABBUC-Quiz	2
S05	Garden of confusion	1	S06	Karate Master	1
S07	Pungoland Screens I	1	S08	Pungoland Screens II	1
S09	Pungoland Screens III	1	S10	Black Jack	1
S11	Am laufenden Band	1	S12	Trailer	2
S13	TNT-Terror	1	S14	Patience	1
S15	Pungo	2	S16	US-Games III	1
S17	Stonetime People	1	S18	Boulder Dash Screens	1
S19	Fiffikus	2	S20	Zyclop	2
S21*	Königsdiamanten 130XE	1	S22*	Goldcave 130XE	2
S23*	Königsdiamanten 800XL	1	S24*	Goldcave 800XL	1
S25	9 Analog Games	1	S26	Antic Games #1	1
S27	Binary Games I	1	S28	Binary Games III	1
S29	Loaded Brain	2	S30	Wille	2
S31	Dandy	1	S32	Tron II	1
S33	Skeet	1	S34	Pinball Games	1
S35	Phönix	1	S36	Stone Mine	1
S37*	Space Trader	1	S38	Roto, Pinball, Popcorn	1



Vorschau

Nächsten Monat in ZONG ...

Exclusiv: Die KE-Soft Story!

Großer Quizspiel Vergleichstest!

Sidewinder sowie alle aktuellen Neuheiten im Test!

Neue Serie: Turbobasic XL!

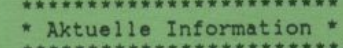
Software: Etikettendruck, Jumpin' Spider, KU-Bert u.a.

Tips: Das alte Haus, Alptraum, Highscoretabelle usw.

ZONG 07/90 ist ab 02.07.1990 erhältlich!

ZONG! Die einzige deutsche XL/XE-Zeitschrift mit Programmdiskette!

Anzeige | Anzeige





Neueste Infodisk:

Nummer 13.

Neueste Vollpreisspiele:

DIE AUSSERIRDISCHEN, das fantastische deutsche Grafikadventure!

CULTIVATION/CHROMATICS, die neuen Brainkillergames!